

# The Kansei of Play : Group Games Effects on Children's Affective Impressions and Cooperative Motivations

発行年	2019
その他のタイトル	遊びにおける感性：グループゲームによる子供の感 性と協同モチベーションへの影響
学位授与大学	筑波大学 (University of Tsukuba)
学位授与年度	2018
報告番号	12102甲第9130号
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2241/00156760">http://hdl.handle.net/2241/00156760</a>

氏 名	Rodrigo Queiroz Kühni Fernandes		
学 位 の 種 類	博士（感性科学）		
学 位 記 番 号	博甲第 9130 号		
学位授与年月	平成 31年 3月 25日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
審 査 研 究 科	人間総合科学研究科		
学位論文題目	The Kansei of Play : Group Games Effects on Children's Affective Impressions and Cooperative Motivations (遊びにおける感性：グループゲームによる子供の感性と協同 モチベーションへの影響)		
主 査	筑波大学教授	博士（工学）	花里俊廣
副 査	筑波大学准教授	博士（心理学）	武田裕司
副 査	筑波大学教授	Ph.D. Constantine Pavlides	
副 査	筑波大学教授	保健学博士	安梅勅江

## 論文の内容の要旨

Rodrigo Queiroz Kühni Fernandes 氏の博士学位論文は、協同行動をしている子供の持つ印象が、子供の感性や行動にどのような影響を与えるかについての検討したものである。その要旨は以下のとおりである。

Rodrigo Queiroz Kühni Fernandes 氏は社会的な協同行動を児童期より発達するものと考え、子供たちは、外的なコンテキストと内的な動機によってその協同行動を変化させ、様々な印象を持ち、異なる対応をするものと考えることができる。この協同行動を理解する上で、どのような動機を持っているかが重要であるとされる。6・12歳の学童期において、「グループゲーム」で遊ぶことは子供たちの主要な社会活動であり、社会性の発達とも大きく関わるということがわかっている。つまり、ゲームは自然に自己を高めてくれる活動であるとともに、面白さや連帯感につながると考えられる。ゲームと動機の間を関係性を考慮するとき、既往研究において、人と人工物と環境との関係は感性科学において常に話題にされている。本研究で著者は「遊びの感性」を、子供たちが他の子供と一緒に遊ぶときに、どのように感じ、どのように感情を共有しているかにまで定義を拡張して捉えている。そして、協同活動において、他の子供が何を感じているかを正確に認知することが重要であるという仮説を設定している。

こういった仮説を確認するために著者は、子供たちが持つ感情的な印象を理解する必要があると考え、感情印象スケールという尺度を導入した。グループゲームをしている時や、一緒に仕事をしている時に、子供がどういった感情的な印象を持つかを計測するためである。本研究では独立した3つの異なる実験を実施している。

実験 1 では、グループゲームを行った後にデザインタスクを課し、グループゲームが子供の持つ感情的な印象や動機に与える影響を確認した。いくつかの結果のうちから、特筆すべきものとしては、グループゲームに参加することで、その後のデザインタスクにもポジティブな影響を与えたことである。ただし、デザインタスクは個人で行う課題にとどまっており、グループ作業に対する効果を確認する必要があると論じている。

実験 2 では、デザインワークショップにおいてグループでのデザインタスクやグループの他のメンバーに関する子供たちの印象が、デザインワークショップのパフォーマンスに影響していることが示された。具体的には、参加者がグループのメンバーの幸福度に関してより正確に評価している場合ほど、最後のプレゼンテーションで良い結果を残す可能性が高いことを明らかにした。言い換えれば、パフォーマンスが高かったグループの子供達は、他の子供たちの気持ちがよくわかる、すなわち感情的な同調性が高いことが示された。この感情的な同調性は、グループワークにおける協同行動においてさらに調査がなされるべき重要な要素と考え実験 3 を計画している。

実験 3 では、グループゲームが、子供たちの感情的な同調性や協同行動にどのような影響を与えるかについて実験的に確認している。実験参加者を、1) 激しいダンスゲーム、2) リラックスしたダンスゲーム、3) グループでの会話のうちの一つに割り当て、ダンスの後に協調性を評価するタスクを課す計画である。実験の結果、激しいダンスゲームまたはリラックスしたダンスゲームをするグループにおいて、ただ会話をしていたグループよりもグループ内での信頼感が上昇し、グループの活力が高いと評価する傾向を見出している。また、グループゲームまたは会話を行ったあとに報酬分配課題を課したところ、グループゲームによって協同行動が促進されることが示された。これらの結果は、グループゲームが子供たちのグループ内における感情的な同調性、活動性、信頼感を高める働きがあると考察している。

このように、本研究において著者は、グループゲームが子供たちの動機づけを向上させ(実験 1)、感情的な同調性を高める効果があり(実験 3)、感情的な同調性はグループワークにおけるパフォーマンスを向上させるもの(実験 2)であることを示している。

## 審査の結果の要旨

### (批評)

本研究は、子供たちの内的動機づけとなるグループゲームの効果を明らかにするとともに、感情的な印象を評価するためのツールを開発したという点において、感性科学に一定の貢献をしている。最も貢献した点としては、グループゲームをしているときの子供たちが感情的な印象とその後のパフォーマンスへの影響を明らかにしたことが挙げられる。

社会的な協調性という相互作用における特徴は、個人差がありなかなか容易には捉えることができない。本研究は、個人の社会的な協調性を明らかにするために、子供たちのグループゲームを答えの対象に選ぶなどユニークな発想に基づき実験をおこなっている。この点において、明確な意図に基づく優れた研究と言える。

平成 31 年 1 月 7 日、学位論文審査委員会において、審査委員全員出席のもと論文について説明を求め、関連事項について質疑応答を行い、最終試験を行った。その結果、審査委員全員が合格と判定した。

よって、著者は博士(感性科学)の学位を受けるのに十分な資格を有するものと認める。